

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**El juego libre en el aprendizaje de los niños y niñas de  
cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 17  
Cuna Jardín de El Agustino – Lima, 2015**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**AUTORA:**

**Br. Miriam Patricia García Espinoza**

**ASESOR:**

**Mgtr. Dennis Fernando Jaramillo Ostos**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA Y  
TITULACIÓN**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente**

**PERÚ – 2015**

## **Miembros del jurado**

Mgtr. Mercedes Nagamine Miyashiro

**Presidente**

Mgtr. Ysabel CHavez Taipe

**Secretario**

Mgtr. Dennis Jaramillo Ostos

**Vocal**

### **Dedicatoria:**

A mi amada familia, quien me ha acompañado y apoyado en todos los momentos de necesidad.

## **Agradecimientos**

A Dios, por bendecirme y permitirme llegar hasta donde he llegado, porque hace realidad este sueño anhelado.

A mi familia que con su cariño y comprensión me apoya siempre en mi formación personal y profesional.

A mis maestros, quienes con sus conocimientos me sirvieron de guías en la carrera como docente.

A la Universidad César Vallejo, por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional capacitada.

A mi asesor Dennis Jaramillo Ostos, por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, experiencias, paciencia y motivación ha logrado que pueda terminar mis estudios con éxito.

## **Declaratoria de autenticidad**

Yo, Miriam Patricia García Espinoza, estudiante del Programa de Complementación Universitaria y Titulación de la Escuela de postgrado de la Universidad Cesar Vallejo, identificado(a) con DNI 07071246, con la tesis titulada “El juego libre en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años”

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
4. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha: Lima 15 de mayo

Nombres y apellidos: Miriam Patricia García Espinoza

DNI: 07071246

## **Presentación**

Señores miembros del jurado calificador:

En cumplimiento con las normas del reglamento de elaboración y sustentación de tesis de la Universidad César Vallejo, se pone a vuestra consideración la investigación titulada *El juego libre en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, 2015*, con el propósito de optar el Título Profesional de Licenciada en Educación.

En esta investigación, se ha realizado una descripción de los resultados hallados en torno al juego libre, sobre el cual Delgado (2011, p.6) brinda aportes definiéndolo como una actividad voluntaria y libre; si es obligatorio, ya no es un juego, además proporciona libertad puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles. El juego es espontáneo y autónomo, y cuando hay reglas, estas son libremente aceptadas.

El juego favorece la socialización. A través del juego se logra respetar las normas, entenderse y relacionarse con los demás poniendo en práctica la comunicación, competencia y cooperación, favoreciendo además el desarrollo de la imaginación, creatividad, conocimientos y desarrollo motor. Es por esto que el juego cumple una función muy importante, permitiendo el desarrollo integral de los niños y niñas.

La información presentada en este estudio se ha estructurado en 6 capítulos. En el capítulo I, se expone el planteamiento de problema; en el capítulo II, se detalla el marco referencial sobre el juego libre en el aprendizaje; en el capítulo III, se considera la identificación y definición de las variables, así como las técnicas e instrumentos y recolección de datos; en el capítulo IV, se describe el marco metodológico, el diseño de investigación y validación; en el capítulo V, se sintetiza los resultados a partir del procesamiento de la información recogida y, finalmente, en el capítulo VI, se considera la discusión de los resultados.

# Índice

	Página
Dedicatoria	iii
Agradecimientos	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Lista de tablas	x
Lista de figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
Introducción	xiv

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1 Realidad problemática	17
1.2 Formulación del problema	19
1.3 Justificación, relevancia y contribución	20
1.3.1 Justificación teórica	20
1.3.2 Justificación práctica	20
1.3.3 Justificación metodológica	21
1.4 Objetivos	21
1.4.1 Objetivo general	21
1.4.2 Objetivos específicos	22

## **CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL**

2.1 Antecedentes del estudio	24
2.2 Marco teórico	26
2.2.1 El juego libre	26
2.2.2 Importancia del juego libre	29
2.2.3 Características fundamentales del juego	30
2.2.4 Tipos de juego	31

2.2.5 Aspectos importantes del juego	34
2.3 Dimensiones del juego	34
2.3.1 Dimensión social	34
2.3.2 Dimensión creativa	35
2.3.3 Dimensión cognitiva	35
2.3.4 Dimensión motora	36
2.4 Aplicaciones y perspectivas	37
 <b>CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES</b>	
3.1 Hipótesis	40
3.2 Variable	40
3.3 Operacionalización de la variable	40
 <b>CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO</b>	
4.1 Metodología	44
4.2 Tipo de investigación	44
4.3 Diseño de la investigación	44
4.4 Población, muestra y muestreo	45
4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
4.6 Validez y confiabilidad	48
4.7 Procedimiento de recolección de datos	49
4.8 Métodos de análisis e interpretación de datos	49
4.9 Aspectos éticos	50
 <b>CAPÍTULO V: RESULTADOS</b>	
5.1 Presentación de resultados	52
5.1.1 Dimensión social	52
5.1.2 Dimensión creativa	53
5.1.3 Dimensión cognitiva	54
5.1.4 Dimensión motora	55
5.1.5 Predominancia del componente en el aprendizaje del juego libre	56
 <b>CAPÍTULO VI: DISCUSIÓN RESULTADOS</b>	57



<b>CONCLUSIONES</b>	60
<b>RECOMENDACIONES</b>	62
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	65
<b>ANEXOS</b>	67

## Lista de tablas

	Página
Tabla 1 Niveles de juego	33
Tabla 2 Operacionalización de la variable	42
Tabla 3 Población de niños de 4 años de la institución educativa inicial N.º17 cuna jardín del distrito de El Agustino-Lima, 2015	46
Tabla 4 Ficha de observación del juego libre	47
Tabla 5 Jurados expertos	48
Tabla 6 Nivel de confiabilidad del instrumento	48
Tabla 7 Fiabilidad del instrumento Alfa de Cronbach	49
Tabla 8 Distribución de frecuencias del componente social del juego libre de los niños y niñas de 4 años de la IEI N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino	52
Tabla 9 Distribución de frecuencias del componente creativo del juego libre de los niños y niñas de 4 años de la IEI N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino	53
Tabla 10 Distribución de frecuencias del componente cognitivo del juego libre de los niños y niñas de 4 años de la IEI N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino	54
Tabla 11 Distribución de frecuencias del componente motor del juego libre de los niños y niñas de 4 años de la IEI N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino	55
Tabla 12 Distribución de frecuencias de las dimensiones de aprendizaje del juego libre de los niños y niñas de 4 años de la IEI N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino	56

## **Lista de figuras**

	<b>Página</b>
Figura 1 Diagrama del diseño descriptivo	45
Figura 2. Niveles del componente social en el juego libre de niños	52
Figura 3. Niveles del componente creativo en el juego libre de niños	53
Figura 4 Niveles del componente cognitivo en el juego libre de niños	54
Figura 5 Niveles del componente motor en el juego libre de niños	55
Figura 6 Niveles de predominancia en los componentes del juego libre	56

## Resumen

La investigación titulada *El juego libre en el aprendizaje en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, 2015*, presenta como objetivo general determinar el componente predominante del aprendizaje durante el juego libre.

La metodología empleada para la elaboración de esta investigación, está relacionada al enfoque cuantitativo; es una investigación básica sustantiva, que se ubica en el nivel descriptivo. El diseño fue descriptivo simple; la población estuvo conformada por 40 estudiantes de educación inicial de la institución mencionada y la muestra fue de 30 estudiantes. Se utilizó la técnica de la ficha de observación para obtener información respecto al componente predominante del aprendizaje durante el juego libre.

En el estudio, se concluyó que los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino presentan predominancia en el componente dimensión cognitiva con respecto al juego libre. Se halló que en esta dimensión, el 50% de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro, un nivel superior comparado con las otras dimensiones; seguido de la dimensión motora, cuyo logro es de 36.7%; en la dimensión social solo el 13% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro, mientras que la dimensión creativa alcanzó un 3.3% de logro. Asimismo, el estudio recomienda considerar al juego libre como un momento pedagógico importante e indispensable en el aula, ya que favorece el desarrollo integral del niño. Debe practicarse de manera diaria en el aula, brindándole el tiempo y espacio necesarios para su ejecución; de esta manera, se asegurarán el desarrollo de las diversas habilidades del niño.

Palabras clave: aprendizaje, juego libre

## **Abstract**

This research titled *The free game in learning among 4 years old children from the Kindergarten Educational Institution N. ° 17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, 2015*, present as a general objective to determinate which is the predominant component of learning during free game.

The methodology used in order to elaborate this research was related to the quantitative approach. It's a substantive basic research that is located at the descriptive level. The research design was the simple descriptive; the population was comprised by 40 kindergarten students from the institution before mentioned and whose sample was 30 students. The instrument, used to collect the information needed about the predominant component of learning during free game, was an observation sheet.

The present research concluded that 4 years old students from the Kindergarten Educational Institution N. ° 17 Cuna Jardín de El Agustino present predominance in the cognitive dimension component related to the free game. It was found that in this dimension 50% of students are at the achievement level, a superior level compared to the other dimensions; followed by the motor dimension, whose achievement is 36.7%; on the other hand, only 13% of students in social dimension are at the achievement level, whereas the creative dimension reached a 3.3% of achievement. Also, the study recommending that the free game must be considered as an important and essential pedagogical moment in classroom, since it promotes child integral development. It must be practice in class daily, giving them the time and space necessary for its implementation; ensuring in this way the development of a range of child abilities.

Key words: learning, free game